

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



Федеральное государственное бюджетное образовательное
учреждение высшего образования
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ СЦЕНИЧЕСКИХ ИСКУССТВ»
Филиал федерального государственного бюджетного образовательного учреждения
высшего образования «Российский государственный институт сценических искусств»
в Кемерово – «Сибирская Высшая школа музыкального и театрального искусства»

Школа креативных индустрий

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ
ПОДПИСЬЮ

Сертификат:
00F4CF61C19348B99AE60B240F44904AC2
Владелец: Ровинская Елена Сергеевна
Действителен: с 15.06.2026 до 08.09.2027

Утверждаю:
И.о. первого проректора – проректора
по учебной работе
Е.С. Ровинская
« ____ » _____ 2026 г.

Рабочая программа
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Креативные индустрии»
Дисциплина по выбору: анимация
2 год обучения

Рабочая программа к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе (ДООП) «Креативные индустрии» – «Дисциплина по выбору: анимация» представляет собой корректировку Рабочей программы к ДООП «Креативные технологии», утвержденной «15» декабря 2020 года.

Корректировку подготовили:

Кирилов К.О, руководитель образовательных программ ШКИ г. Кемерово

Ненилин С.Н., заместитель директора ШКИ г. Кемерово, кандидат педагогических наук

Разработчики:

Алейникова Я.С., педагог дополнительного образования ШКИ г. Кемерово

Стецуняк Д.В, педагог дополнительного образования ШКИ г. Кемерово

Кирилов К.О, руководитель образовательных программ ШКИ г. Кемерово

Ненилин С.Н., заместитель директора ШКИ г. Кемерово, кандидат педагогических наук

Согласовано:

Начальник учебно-методического управления

_____ / Т. В. Сиднева

Оглавление

Особенности организации образовательного процесса 2-го года обучения	4
Задачи 2-го года обучения	4
Учебный план 2-го года обучения	5
Содержание программы 2-го года обучения	8
Планируемые результаты по итогам освоения 2-го года программы	17
Оценочные и методические материалы	18
Методическое обеспечение программы	19
Литература	28
Интернет-источники.....	28

Особенности организации образовательного процесса 2-го года обучения

Особенностью образовательного процесса 2-го года обучения в Школе креативных индустрий (ШКИ) является комплексность и многообразие направлений деятельности обучающихся, масштабность педагогических целей и задач.

Образовательный процесс организован преимущественно на интерактивных формах проведения занятий: все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность рефлексировать по поводу того, что они знают и умеют, – это способствует формированию высокого уровня эмоционального единения обучающихся.

Образовательный опыт обучающегося в ШКИ формируется через освоение основных этапов производства различных творческих продуктов, через поэтапную реализацию собственных проектов.

В ходе диалогового обучения обучающиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации (кейсов), взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми. Для этого включаются эффективные формы работы: индивидуальная, парная и групповая работа, игровые, проблемно-обучающие ситуации, проектная деятельность, работа с различными источниками информации, творческая работа, использование информационно-коммуникационных технологий. Такой подход дает возможность обучающимся применять на практике полученные теоретические знания и приобретать ценные умения в процессе их творческой самореализации.

Задачи 2-го года обучения

Обучающие:

- изучить основные термины и понятия, используемые в анимационном производстве;
- изучить историю и технологии аналоговой анимации, базовые законы движения;
- изучить историю и технологии 2D анимации на примере Adobe Animate;
- изучить историю и процессы анимационной режиссуры;
- освоить ПО Adobe Premier (для задач аналоговой анимации, 2D анимации и анимационной режиссуры);
- освоить работу с подручными материалами, анимационными станками, съемочным и осветительным оборудованием.

Развивающие:

- освоить последовательность действий и различных методов анализа задач и кейсов из индустрии;
- развить навыки организации самостоятельной работы и работы в команде;
- применить полученные знания и навыки при реализации творческих проектов в рамках образовательной программы;
- сформировать опыт самостоятельной и командной творческой проектной деятельности.

Воспитательные:

- привлечение обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;
- умение работать в команде, умение выслушать друг друга;
- воспитание чувства ответственности за партнеров и за себя;
- формирование умения поэтапного распределения задач для достижения поставленной цели;
- воспитание самостоятельности и инициативы.

Учебный план 2-го года обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей) и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
I. Дисциплина по выбору. Анимация.					
1	Модуль 1. Аналоговые техники анимации.	24	84	108	Оценка проектов. Рефлексия
1.1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Аналоговые техники анимации.	3	0	3	Устный опрос. Групповое обсуждение.
1.2	Тайминг в анимации. Непрерывное движение.	1	2	3	Групповое обсуждение.
1.3	Живая статика и цикл. Рисование на кальке. Ключевые и промежуточные фазы движения. Расчет времени.	1	2	3	Самостоятельная оценка.
1.4	Морфинг в рисованной анимации.	1	2	3	Групповое обсуждение.
1.5	Спецэффекты в аналоговой анимации. Рандомное рисование, дискретное движение. Организация съемочного места.	2	4	6	Обсуждение результатов работы.
1.6	Фон. Технические и эстетические задачи художника-постановщика. Типы композиции.	1	5	6	Рефлексия.
1.7	Монтаж. Система хранения материалов, знакомство с сервером. Adobe Premiere.	1	2	3	Обсуждение результатов монтажа.
1.8	Чередование статики и движения внутри сцены. Композитинг в Adobe Premiere.	1	2	3	Обсуждение результатов монтажа.
1.9	Виды монтажных склеек. Работа со звуком в Adobe Premiere. Ритм	1	5	6	Обсуждение результатов монтажа.
1.10	Анимационный персонаж. Сценарная разработка. Работа художника с образом. Технология.	1	2	3	Презентация персонажей.
1.11	Опорные точки в структуре сценария. Понятия: завязка, конфликт, кульминация.	1	2	3	Обсуждение сценариев.
1.12	Типы изображения в мультфильме: фон, персонаж, вещь. Мизансцена – работа с пространством кадра.	1	5	6	Выставка фонов. Обсуждение.
1.13	Комикс как ближайший аналог раскадровки. Плановость.	1	2	3	Презентация комиксов.
1.14	Конструктор перекладного персонажа, изготовление «крутки»	1	5	6	Самооценка. Рефлексия.
1.15	Крупный план. Артикуляция. Эмоции	1	5	6	Обсуждение.
1.16	Компоновка кадра. Формирование композиции под камерой.	1	5	6	Рефлексия.

1.17	Базовые законы анимационного движения: ускорение-замедление. Подготовка-остаточное. Движение по дуге. Смена ракурсов на ускорении. Ввод в кадр и вывод из кадра.	1	5	6	Оценка этапа работы.
1.18	Анимация крупного плана.	1	5	6	Оценка этапа работы.
1.19	Анимация общего плана	0	6	6	Оценка этапа работы.
1.20	Виды звука в анимационном фильме.	1	5	6	Обсуждение.
1.21	Настройка проекта в Adobe Premiere. Импорт материала. Рабочие области и основные функции.	1	8	9	Оценка этапа работы.
1.22	Спецэффекты в Adobe Premiere: цветокоррекция, маски, переходы, рендер. Презентация работ.	1	5	6	Презентация. Сравнение результатов со сценарием. Групповое обсуждение.
2	Модуль 2. 2D анимация.	24	84	108	Оценка проектов. Рефлексия.
2.1	Аналоговая и компьютерная анимация – сходство и различия.	2	4	6	Обсуждение этюдов.
2.2	Adobe Photoshop. Рабочие области и инструменты. Растровое изображение.	1	2	3	Обсуждение этюдов.
2.3	Композитинг. Связь программ Animate, Photoshop и Adobe Premiere.	1	5	6	Обсуждение этюдов.
2.4	Эклер или обведенное видео.	1	5	6	Групповое обсуждение результатов работы.
2.5	Способы организации фона.	1	5	6	Групповое обсуждение.
2.6	Композитинг и монтаж в Adobe Premiere.	0	3	3	Оценка этапа работы.
2.7	Автоматическое движение и кейфрэйминг в компьютерной анимации.	1	2	3	Оценка этапа работы.
2.8	Подготовка и остаточное движение, в автоматической фазовке.	2	4	6	Групповое обсуждение.
2.9	Автоматическое ускорение и замедление движение по дуге, отставание.	1	2	3	Групповое обсуждение.
2.10	Adobe Animate синхронизация движения внутри символов.	1	2	3	Групповое обсуждение.
2.11	Планировка сцены, панорамирование. Работа с многосоставным символом в Adobe Animate.	1	5	6	Презентации.

2.12	Коллаж из анимации и видео. Спецэффекты, дорисовка.	2	4	6	Обсуждение.
2.13	After Effect – рабочие области, инструменты, работа с растровым изображением и видео, связка с Photoshop.	2	4	6	Оценка этапа работы.
2.14	After Effect – трэкинг камеры.	1	2	3	Обсуждение этюдов.
2.15	Вода и драпировки в анимации. Спецэффекты.	1	2	3	Обсуждение этюдов.
2.16	Создание антропоморфного персонажа и его подготовка к перекладной анимации в Adobe Animate.	2	4	6	Обсуждение.
2.17	Походка перекладного антропоморфного персонажа.	1	5	6	Оценка этапа работы.
2.18	Бег. Ключевые фазы, ритм, отличие от походки. Бег на месте.	1	2	3	Оценка этапа работы.
2.19	Монтаж в Adobe Premiere	0	9	9	Презентация, обсуждение.
2.20	Типы монтажных склеек. Ритм в монтаже. Цикл в монтаже.	1	5	6	Обсуждение этапа работы.
2.21	Спецэффекты, маски, форматы рендера в Adobe Premiere.	1	5	6	Сравнение результатов со сценарием.
2.22	Презентация работ 2D анимации.	0	3	3	Презентация, обсуждение.
3	Межстудийный проект	0	108	108	Оценка проектов Рефлексия/ ретроспектива
3.1	Межстудийный проект 1. Создание анимационного проекта для участия в конкурсах творческих работ обучающихся ШКИ	0	54	54	Оценка проектов Рефлексия/ ретроспектива
3.1.1	Жанры анимации, короткий метр и его особенности.	0	3	3	Групповое обсуждение.
3.1.2	Этапы создания анимационного фильма на производстве.	0	3	3	Обсуждение синопсисов мультфильма.
3.1.3	Раскадровка. Условные обозначения. Виды монтажных фраз.	0	3	3	Групповое обсуждение.
3.1.4	Питчинг проектов.	0	3	3	Групповое обсуждение.
3.1.5	Что такое аниматик: время, изображение, звук.	0	6	6	Оценка этапа работы.
3.1.6	Работа со звуком и основными по смыслу шумами. Ритм монтажа.	0	6	6	Оценка этапа работы.
3.1.7	Постановочный тест «фон-персонаж».	0	3	3	Обсуждение.
3.1.8	Производственный план. Препродакшн.	0	3	3	Обсуждение плана работы.
3.1.9	Продакшн. Постановка-	0	9	9	Обсуждение

	анимация.				каждого этапа производства.
3.1.10	Постпродакшн. Монтаж.	0	9	9	Обсуждение монтажа.
3.1.11	Постпродакшн. Ошумление, сведение, мастеринг.	0	6	6	Сравнение результатов со сценарием. Презентация. Защита проектов. Обсуждение.
3.2	Межстудийный проект 2. Создание анимационного проекта для формирования портфолио обучающихся	0	54	54	Оценка проектов Рефлексия/ ретроспектива
3.2.1	Питчинг проектов.	0	3	3	Групповое обсуждение
3.2.2	Производственный план. Препродакшн.	0	6	6	Обсуждение плана работы.
3.2.3	Продакшн. Постановка-анимация.	0	27	27	Обсуждение каждого этапа производства.
3.2.4	Постпродакшн. Монтаж.	0	9	9	Обсуждение монтажа.
3.2.5	Постпродакшн. Ошумление, сведение, мастеринг.	0	9	9	Сравнение результатов со сценарием. Презентация. Защита проектов. Обсуждение.
Итого:		48	276	324	

Содержание программы 2-го года обучения

I. Дисциплина по выбору. Анимация. Модуль 1. Аналоговые техники анимации

Тема 1.1. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Аналоговые техники анимации.

Теория: обзор аналоговых анимационных техник на примерах современной международной авторской анимации: Перекладка (Франция, студия Folimage), кукольная анимация (студия Невидимые друзья/Цех анимации, Москва), stopmotion, пикселяция, авторские нетрадиционные техники (шелкография, трафарет (Rachel Gutgards, Израиль). История покадровой рисованной анимации («О Мышах и магии» Станислав Дединский), первый анимационный фильм, нарисованный на кальке. Технология. Общий инструктаж по технике безопасности.

Тема 1.2. Тайминг в анимации. Непрерывное движение.

Теория: тайминг в анимации. Непрерывное и дискретное движение. Примеры. Количество кадров в секунду: лимитированная анимация (12,5 кадров в секунду).

Практика: игрушка пещерного человека: плоский диск на ниточке с двумя ключевыми фазами движения, при вращении образует анимационный цикл.

Тема 1.3. Живая статика и цикл. Рисование на кальке. Ключевые и промежуточные фазы движения. Расчет времени.

Теория: живая статика и цикл. Рисование на кальке. Ключевые и промежуточные фазы движения. Расчет времени.

Практика: необычная рыба и ее микродвижение в воде (моргание, плавник, движение рта). Цикл из семи фаз, замыкающийся сам на себя.

Тема 1.4. Морфинг в рисованной анимации.

Теория: морфинг, как ключевой прием рисованной анимации. Превращение одного в радикально другое – примеры, принцип (Арменфильм).

Практика: рисованная анимация на кальке (12 фаз) «Преврати рыбу в...».

Тема 1.5. Спецэффекты в аналоговой анимации. Рандомное рисование, дискретное движение. Организация съемочного места.

Теория: спецэффекты. Вода и огонь в анимации. Примеры в разных техниках. Последовательное движение или рандомная фазовка. Художественное и техническое решение. Одна задача – много способов решения.

Практика: живое покадровое рисование под камерой. Мокрая акварель, свойства пигментов. Выставление техники и света для покадровой съемки.

Тема 1.6. Фон. Технические и эстетические задачи художника-постановщика. Типы композиции.

Теория: фон в рисованной анимации. Отличия от рисунка, технические и эстетические задачи художника-постановщика. Типы композиции. Коллажность. Многослойность. Выбор материалов. Понятие Лэйаут (компановка) – сочетание фона и персонажа в пространстве кадра. Технические и эстетические требования.

Практика: составить коллажный фон для анимированной рыбы с учетом ее размера, контрастности, предполагаемой анимации. Постановочный тест – как изображение выглядит в кадре.

Тема 1.7. Монтаж. Система хранения материалов, знакомство с сервером. Adobe Premiere.

Теория: монтаж. Система хранения материалов, знакомство с сервером. Adobe Premiere. Создание проекта. Формат, кодак, preset. Основные рабочие поля и горячие клавиши. Framerate работа с временной шкалой. Форматы рендера.

Практика: смонтировать последовательность фотографий рисованного фона (результаты темы 1.5). Смонтировать цикл «живая статика» (результаты темы 1.3).

Тема 1.8. Чередование статики и движения внутри сцены. Композитинг в Adobe Premiere.

Теория: тайминг движения. Чередование статики и движения внутри сцены. Ритм. Композитинг – соединение слоев. Эффекты для обработки кальки.

Практика: смонтировать «морфинг» (тема 1.4), склеить с заданием «живая статика» при помощи композитинга и эффектов наложить на анимированный фон.

Тема 1.9. Виды монтажных склеек. Работа со звуком в Adobe Premiere. Ритм.

Теория: Монтаж. Склейки по скорости движения, по положению объекта в кадре, по точке входа и выхода объекта из кадра. Примеры. Чередование движения и статики между сценами. Ритм.

Практика: подставить звуковую дорожку в проект. Подклеить к собственной анимационной сцене две сцены сокурсников на собственный выбор. Работа со склейками

и ритмом. Просмотр и обсуждение эпизодов. Финальный ролик для публикации из всех эпизодов собирает педагог.

Тема 1.10. Анимационный персонаж. Сценарная разработка. Работа художника с образом. Технология.

Теория: анимационный персонаж. Сценарная разработка. Работа художника с образом. Технология. Анимационный персонаж в бумажной перекладке. Примеры и разбор персонажей. Удобная конструкция, двигательные возможности персонажа, ракурсы, «крутка».

Практика: эскизная разработка антропоморфного анимационного персонажа. (Возможные тема: «он юн» или «типичный творческий»), паспорт персонажа – описание и изображение. Микропрезентация и выставка персонажей, рассказ о себе от лица героя.

Тема 1.11. Опорные точки в структуре сценария. Понятия: завязка, конфликт, кульминация.

Теория: опорные точки в структуре сценария. Понятия завязка, конфликт, кульминация.

Практика: сценарный практикум «Встреча». Парная импровизация «Встреча двух персонажей». Заданные обстоятельства (очередь в кассу, зал ожидания, парк, приемная врача): необходимо придумать событие, диалог, и внезапную развязку. Круг-обсуждение «Самая интересная встреча, которая произошла с моим персонажем». Рассказ от лица героя.

Тема 1.12. Типы изображения в мультфильме: фон, персонаж, вещь. Мизансцена – работа с пространством кадра.

Теория: типы изображения в мультфильме: фон, персонаж, вещь, технологические и стилистические различия. Способы «отбить персонажа от фона». Мизансцена – работа с пространством кадра.

Практика: нарисовать быстрый эскиз места действия к этюду «Встреча» из сценарного практикума (тема 1.11). Подобрать материалы и нарисовать фон, подходящий к эскизам двух персонажей из сценарного этюда: обращать внимание на контрастность персонажа по отношению к фону, пространство кадра, позволяющее реализовать предполагаемую анимацию. Выставка фонов. Обсуждение насколько соответствуют персонажи фону и друг другу. Внесение стилистических правок для выработки общего художественного решения этюда.

Тема 1.13. Комикс как ближайший аналог раскадровки. Плановость.

Теория: комикс как ближайший аналог раскадровки. Общий, средний, крупный план, деталь для изложения истории. Выбор подходящего плана и ракурса для сценарного действия.

Практика: 1. Проанализировать комикс Тома Голда «Лунный коп» – расписать крупности планов, объяснить выбор плана автором. 2. Нарисовать свой комикс продолжительностью не более пяти кадров по сценарному этюду «Встреча» (тема 1.11). Расписать под рисунками действия и диалоги героев.

Тема 1.14. Конструктор перекладного персонажа, изготовление «крутки».

Теория: конструктор перекладного персонажа с учетом анимационного движения. Сменные части для фазовки бумажной перекладки. Пропорции персонажа, изготовление «крутки».

Практика:

1. Изготовить конструктор персонажа общего плана (в полный рост) под анимацию, основываясь на ракурсах комикса (тема 1.13) и пропорциях фона (тема 1.12).
2. Изготовить ракурсы персонажа, необходимые для этюдов сокурсников.

Тема 1.15. Крупный план. Артикуляция. Эмоции.

Теория: крупный план героя. Детализация. Артикуляция – произнесение звуков и форма рта в разном настроении. Эмоции.

Практика:

1. Изготовить крупный план персонажа, основываясь на ракурсах, эмоциях и диалогах из комикса (тема 1.13) со сменными деталями для артикуляции и эмоций. Изготовить сменный части для этюдов сокурсников. Игра: угадай эмоцию (на изготовленном крупном плане ведущий «выставляет» эмоцию, участники отгадывают, обсуждают почему выражение лица удалось, или наоборот было трудно отгадать). Отыгрыш тонких эмоций, по возможности.
2. Звукозапись диалогов к этюдам. Работа в парах. Участники могут обратиться за помощью к обучающимся других студий или любому сокурснику, чей голос и актерская игра кажутся подходящими.

Тема 1.16. Компоновка кадра. Формирование композиции под камерой.

Теория: подготовка сцены к съемке. Выставление света, настройки камеры, формирование композиции кадра в режиме трансляции на экран.

Практика: подготовка общего плана этюда к съемке. Индивидуальное обсуждение с куратором последовательности действий в кадре во время анимации. Анимация.

Тема 1.17. Базовые законы анимационного движения: ускорение-замедление. Подготовка-остаточное. Движение по дуге. Смена ракурсов на ускорении. Ввод в кадр и вывод из кадра.

Теория: порядок и тайминг действий, заложенных в этюдах участников. Базовые анимационные правила. Ускорение-замедление. Подготовка-остаточное. Движение по дуге. Смена ракурсов на ускорении. Ввод в кадр и вывод из кадра. Плавность движения.

Практика: анимация сцен общих планов.

Тема 1.18. Анимация крупного плана.

Теория: порядок и тайминг действия, в крупных планах, заложенных в этюдах участников. Смена эмоции через моргание, чередование и фазовка конфигурации рта во время речи, повороты головы, смена направления взгляда.

Практика: Анимация сцен крупных планов.

Тема 1.19. Анимация общего плана.

Практика: анимация с консультациями педагог.

Тема 1.20. Виды звука в анимационном фильме.

Теория: виды звука в анимационном фильме. Требования к записи голоса. Как пользоваться диктофоном.

Практика: запись диалогов и шумов. Анимация с консультациями куратора.

Тема 1.21. Настройка проекта в Adobe Premiere. Импорт материала. Рабочие области и основные функции.

Теория: настройки проекта в Adobe Premiere. Импорт материала. Рабочие области и основные функции в программе. Соединение изображения и звука.

Практика: соединение между собой анимационных сцен в первичный мультипликат. Движение-статика внутри сцен. Движение паузы между сценами. Склейки. Работа со звуковыми дорожками. Монтаж артикуляции персонажей под звук. Отсмотр на предмет склеек.

Тема 1.22. Спецэффекты в Adobe Premiere: цветокоррекция, маски, переходы, рендер. Презентация работ.

Теория: спецэффекты в Adobe Premiere: цветокоррекция, маски, переходы. Заходной и финальный титры. Рендер.

Практика: досъемка и дозапись недостающего материала. Монтаж. Презентация эпизодов «Встреча», обсуждение, вопросы авторам.

Модуль 2. 2D анимация

Тема 2.1. Аналоговая и компьютерная анимация – сходство и различия.

Теория: аналоговая и компьютерная анимация – сходство и различия. Возможности и преимущества каждой. Рисованная и перекладная анимация, как основные направления в аналоге и цифре. Как выглядит перекладка на компьютере по сравнению с перекладкой в аналоге. Как выглядит рисованная компьютерная анимация относительно рисованной ручной. Обзор программ, с которыми будем работать, их взаимосвязи на примере сравнения со знакомым уже Adobe Premiere. Векторное и растровое изображение. Преимущества и минусы каждого. Рабочие области и функции Adobe Animate.

Практика: покадровая рисованная анимация в режиме onion skin. Задание: абстрактный этюд «Жизнь одной линии».

Тема 2.2. Adobe Photoshop. Рабочие области и инструменты. Растровое изображение.

Теория: Photoshop. Рабочие области и инструменты. Растровое изображение, фактуры и кисти. Примеры. Морфинг, плавность и дискретность движения, возможности рисованной анимации. Лимитированная анимация.

Практика: покадровая рисованная анимация в Photoshop в режиме onion skin. Задание: абстрактный этюд «Жизнь одного пятна». Использование приемов из теоретического блока.

Тема 2.3. Композитинг. Связь программ Animate, Photoshop и Adobe Premiere.

Теория: композитинг. Связь программ Animate, Photoshop и Adobe Premiere. Композитинг как художественный прием. Примеры.

Практика: композитинг в Adobe Premiere. Соединить этюды «Жизнь одной линии» и «Жизнь одного пятна». Можно задействовать этюды других участников. Подставить звук, задать ритм этюда. Просмотр и обсуждение этюдов.

Тема 2.4. Эклер или обведенное видео.

Теория: эклер или обведенное видео. История приема, примеры «The Walt Disney Company» и «Союзмультфильм».

Практика: производство фрагмента анимации в технике эклер в Animate. Тема этюда «Другая реальность». Съемка походки каждого участника на видео. Затем лимитированное обведение видео. Просмотр.

Тема 2.5. Способы организации фона.

Теория: способы организации фона. Многослойность, дальний и передний план.

Практика: анимированный движущийся векторный фон для этюда «Другая реальность». Изготовление склеивающих фрагментов между персонажами и фонами разных участников. На ходу один участник превращается в другого, фоны перетекают один в другой при помощи морфинга.

Тема 2.6. Композитинг и монтаж в Adobe Premiere.

Практика: композитинг и монтаж этюдов «Другая реальность». Просмотр.

Тема 2.7. Автоматическое движение и кейфрэйминг в компьютерной анимации.

Теория: автоматическое движение и кейфрэйминг в компьютерной анимации на примере Adobe Animate.

Практика: рисование и автоматическая анимация векторных символов в Adobe Animate. Тема этюда «Объекты».

Тема 2.8. Подготовка и остаточное движение, в автоматической фазовке.

Теория: подготовка и остаточное движение, игровая анимация, эмоции. Маски в Adobe Animate.

Практика: векторное рисование и анимация этюда «Взгляд» с использованием автоматического движения и масок.

Тема 2.9. Автоматическое ускорение и замедление движение по дуге, отставание.

Теория: автоматическое ускорение и замедление в Adobe Animate, движение по дуге, отставание. Компьютерная перекладка.

Практика: упражнение «Маятник».

Тема 2.10. Adobe Animate синхронизация движения внутри символов.

Теория: Adobe Animate синхронизация движения внутри символов. Автоматическое вращение.

Практика: перекладка часовой циферблат с минутной и секундной стрелкой – автоматическая анимация символов внутри символов.

Тема 2.11. Планировка сцены, панорамирование. Работа с многосоставным символом в Adobe Animate.

Теория: работа с символом в Adobe Animate. Планировка сцены, панорамирование. Работа с многосоставным символом в Adobe Animate.

Практика: ритмический фигуративный этюд «Время». Анимация в ритм. Работа со звуком. Домашнее задание: снять 30 секундный видео-автопортрет.

Тема 2.12. Коллаж из анимации и видео. Спецэффекты, дорисовка.

Теория: коллаж из анимации и видео. Спецэффекты, дорисовка в Adobe Animate.

Практика: покадровая дорисовка анимационных спецэффектов на видеопортрет. Домашнее задание: снять контрастный документальный видеофрагмент городского пейзажа.

Тема 2.13. After Effect – рабочие области, инструменты, работа с растровым изображением и видео, связка с Photoshop.

Теория: After Effect – рабочие области, инструменты, работа с растровым изображением и видео, связка с Photoshop, трэкинг камеры.

Практика: этюд «Дополненная реальность» придумать и дорисовать в Photoshop анимационный сюжет в городском пейзаже.

Тема 2.14. After Effect – трэкинг камеры.

Теория: After Effect трэкинг камеры.

Практика: этюд «Дополненная реальность» – совместить покадровую анимацию и видеофрагмент в After Effect. Просмотр.

Тема 2.15. Вода и драпировки в анимации. Спецэффекты.

Теория: вода, огонь и драпировки в анимации. Спецэффекты.

Практика: этюд «Огонь» – рандомная фазовка пламени в Adobe Animate.

Тема 2.16. Создание антропоморфного персонажа и его подготовка к перекладной анимации в Adobe Animate.

Теория: создание антропоморфного персонажа и его подготовка к перекладной анимации в Adobe Animate.

Практика: векторное рисование и организация под анимацию антропоморфного робота в Adobe Animate. Разработка «Какой я робот», ракурс – профиль, в основе персонажа эклер видео (из урока по теме 2.4).

Тема 2.17. Походка перекладного антропоморфного персонажа.

Теория: походка перекладного антропоморфного персонажа. Ключевые фазы, ритм, механика персонажа в Adobe Animate

Практика: анимация походки перекладного антропоморфного робота. В основе ритм и характер походки из видеофрагмента (урок по теме 2.4).

Тема 2.18. Бег. Ключевые фазы, ритм, отличие от походки. Бег на месте.

Теория: бег. Ключевые фазы, ритм, отличие от походки. Бег на месте.

Практика: анимация бега перекладного антропоморфного робота.

Тема 2.19. Монтаж в Adobe Premiere.

Практика: просмотр коллективных тематических этюдов курса материала для монтажа. Обучающийся индивидуально монтирует анимационный клип из своих этюдов, созданных за время курса. Можно пригласить в соавторство и задействовать анимацию одноклассников. Монтирует каждый самостоятельно.

Тема 2.20. Типы монтажных склеек. Ритм в монтаже. Цикл в монтаже.

Теория: типы монтажных склеек. Ритм в монтаже. Цикл в монтаже.

Практика: монтаж анимационного клипа из этюдов курса. Работа со звуком ритмом, типами склеек, композитинг.

Тема 2.21. Спецэффекты, маски, форматы рендера в Adobe Premiere.

Теория: спецэффекты, маски, форматы рендера в Adobe Premiere.

Практика: монтаж анимационного клипа из этюдов курса, композитинг.

Тема 2.22. Презентация работ 2D анимации.

Практика: Подготовка к презентации. Презентация работ 2D анимации. Обсуждение.

Модуль 3. Межстудийный проект

3.1. Межстудийный проект 1. Создание анимационного проекта для участия в конкурсах творческих работ обучающихся ШКИ.

Тема 3.1.1. Жанры анимации, короткий метр и его особенности.

Практика: жанры анимации: документальная анимация, нарративное и ненарративное кино, видеоарт, анимационные клипы. Короткий метр и его особенности. Примеры (фестиваль короткой анимации «Ща, 5 сек...», гифки, циклы, ролики). Обсуждение просмотренного: что можно успеть сказать за одну минуту экранного времени? О чем говорят режиссеры? О чем бы поговорил я? Домашнее задание: идея для короткого анимационного ролика или мультфильма, о чем и в какой технике я хочу снять свой мультфильм?

Тема 3.1.2. Этапы создания анимационного фильма на производстве.

Практика: этапы создания анимационного фильма на производстве: препродакшн – сценарий, раскадровка, черновой звук, аниматик; продакшн – изготовление фонов, вещей,

персонажей, анимация; постпродакшн – монтаж, ошумление, озвучание, сведение, мастеринг, финальный рендер. Планирование производства. Нарративное кино: структура сценария – экспозиция, завязка, перипетии, кульминация, развязка. Как трансформируется классическая структура в коротком метре. Просмотр примеров, разбор. Планирование этапов дипломного мультфильма. Домашнее задание: синопсис (один абзац текста, содержащий фабулу, и режиссерское высказывание) авторского мультфильма.

Тема 3.1.3. Раскадровка. Условные обозначения. Виды монтажных фраз.

Практика: раскадровка. Сходства и различия с комиксом. Условные обозначения. Мысленная камера режиссера и как ее располагать. Работа с плоскостью и пространством в 2 D. Движение камеры, плановость, типы склеек. Виды монтажных фраз. Игра – раскадровочное буримэ. Куратор рисует на доске первую сцену раскадровки, каждый следующий участник добавляет одну сцену так, чтобы она склеилась с предыдущей и смыслово развила ее. Нарисовать раскадровку к тексту на выбор «Сон Татьяны» или «Лесной выбор». Осуществить режиссерское решение, оставляется ли в кадре текст и если оставляется то какой. Разбор раскадровок, куратор комментирует удачные моменты, и хорошие склейки. Указывает, где ошибки и почему. Домашнее задание: найти мультфильм, который стилистически или атмосферно вдохновляет на то, что ты хотел бы снять. Проанализировать в какой технике это сделано. Сделать скриншоты наиболее характерных сцен, которые больше всего похожи на то, что ты замыслил. Зарисовать первую минуту этого мультфильма в раскадровку, используя условные обозначения, анализируя склейки. Скачать мультфильм на флэшку или прислать куратору ссылку на него.

Тема 3.1.4. Питчинг проектов.

Практика: питчинг проектов: пересказ сценария с показом референсных картинок и разъяснением в какой технике это будет снято. Вопросы сокурсников. Практика: Нарисовать раскадровку своего мультфильма (не более 30 сцен, продолжительностью не дольше 1 минуты) с учетом возможностей выбранной анимационной техники. Домашнее задание: закончить и пронумеровать раскадровку.

Тема 3.1.5. Что такое аниматик: время, изображение, звук.

Практика: работа с сервером. Организация хранения материалов проекта. Основные директории, папки, таблица выполнения задач по проекту. Что такое аниматик: время, изображение, звук. Запись таймкода раскадровки. Сделать запись чернового голоса, если он подразумевается. Работа в Adobe Premiere: разместить на временной шкале сцены раскадровки и черновой звук в соответствии с таймкодом. Дорисовать недостающие кадры, чтобы из видео было понятно, что происходит в сценах.

Тема 3.1.6. Работа со звуком и основными по смыслу шумами. Ритм монтажа.

Практика: работа со звуком и основными по смыслу шумами. Сверка тайминга. Ритм монтажа. нумерация сцен. Рендер. Нарезка аниматика на сцены.

Тема 3.1.7. Постановочный тест «фон-персонаж».

Практика: каждый обучающийся курса делает в выбранной им технике вручную или на компьютере постановочный тест «фон-персонаж». Выбрать показательный общий план места действия из раскадровки и нарисовать его. Изготовить персонажа. Совместить изображения и сделать фотографию или скриншот, если фон и персонаж цифровые. Общее обсуждение: педагог разбирает тесты, находит удачные решения, корректирует ошибки.

Тема 3.1.8. Производственный план. Препродакшн.

Практика: составить производственный план дипломного мультфильма: фоны, персонажи, вещи (указать крупность, ракурс, направление движения).

Тема 3.1.9. Продакшн. Постановка-анимация.

Практика: продакшн с консультированием педагога. Просмотр и обсуждение снятых сцен в конце каждого занятия.

1. Используя фон из постановочного теста и персонажа, составить компоновку сцены под анимацию. Далее обучающиеся, работающие в аналоговых техниках изготавливают самые трудоемкие сцены. Обучающиеся, работающие с компьютерными программами делают мультипликат: компоновки фонов и персонажей и выставляют изображения на таймлайн верхней видеодорожкой над аниматиком.

2. Аналоговые режиссеры рисуют и снимают лимитированную анимацию 12,5 кадров в секунду, ориентируясь одновременно на таймкод аниматика и на собственное чувство времени. Больше опираясь на второе. Компьютерные режиссеры работают точно по хронометражу нарезанных сцен, анимация fps 25 кадров в секунду. Начинают с простых сцен, крупных планов, фоновых панорам.

Тема 3.1.10. Постпродакшн. Монтаж.

Практика: продакшн с консультированием педагога. Просмотр и обсуждение снятых сцен в конце каждого занятия.

Тема 3.1.11. Постпродакшн. Ошумление, сведение, мастеринг.

Практика: продакшн с консультированием педагога. Просмотр и обсуждение снятых сцен в конце каждого занятия. Подготовка презентации проекта

3.2. Межстудийный проект 2. Создание анимационного проекта для формирования портфолио обучающихся.

Тема 3.2.1. Питчинг проектов.

Практика: питчинг проектов: пересказ сценария с показом референсных картинок и разъяснением в какой технике это будет снято. Вопросы одноклассников.

Нарисовать раскадровку своего мультфильма (не более 30 сцен, продолжительностью не дольше 1 минуты) с учетом возможностей выбранной анимационной техники. Домашнее задание: закончить и пронумеровать раскадровку.

Тема 3.2.2. Производственный план. Препродакшн.

Практика: составить производственный план проектного мультфильма: фоны, персонажи, вещи (указать крупность, ракурс, направление движения).

Тема 3.2.3. Продакшн. Постановка-анимация.

Практика: продакшн с консультированием педагога. Просмотр и обсуждение снятых сцен в конце каждого занятия.

1. Используя фон из постановочного теста и персонажа, составить компоновку сцены под анимацию. Далее обучающиеся, работающие в аналоговых техниках изготавливают самые трудоемкие сцены. Обучающиеся, работающие с компьютерными программами делают мультипликат: компоновки фонов и персонажей и выставляют изображения на таймлайн верхней видеодорожкой над аниматиком.

2. Аналоговые режиссеры рисуют и снимают лимитированную анимацию 12,5 кадров в секунду, ориентируясь одновременно на таймкод аниматика и на собственное чувство времени. Больше опираясь на второе. Компьютерные режиссеры работают точно по хронометражу нарезанных сцен, анимация fps 25 кадров в секунду. Начинают с простых сцен, крупных планов, фоновых панорам.

Тема 3.2.4. Постпродакшн. Монтаж.

Практика: продакшн с консультированием педагога. Просмотр и обсуждение снятых сцен в конце каждого занятия.

Тема 3.2.5. Постпродакшн. Ошумление, сведение, мастеринг.

Практика: продакшн с консультированием педагога. Просмотр и обсуждение снятых сцен в конце каждого занятия. Подготовка презентации проекта

Планируемые результаты по итогам освоения 2-го года программы

Личностные:

- обучающийся уважительно и доброжелательно относится к другим обучающимся, педагогам и работникам;
- обучающийся ответственно относится к обучению;
- обучающийся развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве со сверстниками и педагогами;
- обучающийся может организовать самостоятельную деятельность, умеет работать в команде;
- обучающийся анализирует полученный практический опыт и оценивает возможности для улучшений в дальнейшей деятельности;
- обучающийся развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства.

Метапредметные:

- обучающийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание и умение принимать и сохранять учебную задачу;
- обучающийся оценивает результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносит его с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;
- обучающийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;
- обучающийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;
- обучающийся активно использует язык изобразительного искусства и возможности различных художественных материалов для освоения содержания образовательной программы (литература, окружающий мир, родной язык и др.);
- обучающийся знает основные этапы создания творческого продукта – препродакшн, продакшн, постпродакшн;
- обучающийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

Предметные

- обучающийся знает основные термины и понятия, используемые в анимационном производстве и использует их в практической деятельности, может правильно интерпретировать поставленную задачу;
- обучающийся знает историю аналоговой анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для съемки и монтажа, базовые законы движения;
- обучающийся снимает последовательную (покадровую) перекладную анимацию и умеет фазовать на кальке, монтирует результат в Adobe Premiere;
- обучающийся знает историю 2D анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для анимации и рисования;
- обучающийся создает 2D анимацию, используя автоматическое движение и key framing, подготовив предварительно персонажа и фон в Photoshop;
- обучающийся знает историю анимационной режиссуры, процессы, владеет технологической цепочкой препродакшн анимационного фильма;

- обучающийся может самостоятельно осуществить процесс анимационной режиссуры: продумать идею, нарисовать раскадровку, сделать аниматик на ее основе;
- обучающийся может организовать производство анимационного фильма: осуществить художественную постановку, изготовление фонов, персонажей и анимацию;
- обучающийся может организовать post-production анимационного фильма в Adobe Premiere: монтаж, спецэффекты, работа со звуком.

Оценочные и методические материалы

Оценочные материалы

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: текущий, промежуточный и итоговый контроль.

Текущий контроль – оценка уровня и качества освоения тем разделов программы и личностных качеств обучающихся; осуществляется на занятиях в течение всего периода освоения программы.

Промежуточный контроль – оценка уровня и качества освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы в конце каждого модуля.

Итоговый контроль – оценка уровня и качества освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы по завершению всего периода обучения по программе.

Диагностика уровня личностного развития обучающихся проводится по следующим параметрам: умение слушать, умение выделить главное, умение планировать, умение ставить задачи, культура речи, самоконтроль, воля, выдержка, самооценка, мотивация, социальная адаптация.

Формами контроля являются: педагогическое наблюдение, выполнение практических и творческих заданий педагога, анализ на каждом занятии педагогом и обучающимися качества выполнения практических и творческих работ, итоговые презентации в конце каждого модуля.

Формы фиксации результатов: видеозапись презентаций, анимационные фильмы, портфолио, отзывы (обучающихся, родителей/законных представителей, гостей ШКИ).

Методическое обеспечение программы

№ п/п	Раздел или тема программы	Формы занятий	Приемы и методы организации образовательного процесса	Формы подведения итогов	Методические материалы, оборудование и необходимые материалы
I. Дисциплина по выбору. Анимация.					
1	Модуль 1. Аналоговые техники анимации				
1.1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Аналоговые техники анимации.	Интерактивная лекция.	Просмотр, коллективное обсуждение.	Обсуждение.	Проектор, экран, кураторская подборка анимационных фильмов.
1.2	Тайминг в анимации. Непрерывное движение.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, индивидуальная работа.	Совместный просмотр.	Белый двусторонний картон, суперклей, суровая нить, маркер, линер.
1.3	Живая статика и цикл. Рисование на кальке. Ключевые и промежуточные фазы движения. Расчет времени.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе индивидуальная работа, съемка материала в микрогруппах.	Совместный просмотр.	Световой планшет для покадрового рисования, калька, карандаш, ластик, дырокол, зажимы для бумаги.
1.4	Морфинг в рисованной анимации.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, индивидуальная работа, съемка материала в микрогруппах.	Совместный просмотр.	Световой планшет для покадрового рисования, калька, карандаш, ластик, дырокол, зажимы для бумаги.
1.5	Спецэффекты в аналоговой анимации. Рандомное рисование, дискретное движение. Организация съемочного	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, анимация и съемка в парах.	Совместный просмотр.	фотокамера, штатив, ноутбук для съемки, световые приборы, бумажный скотч, акварель, кисти, стаканы для воды, ватман.

	места.				
1.6	Фон. Технические и эстетические задачи художника-постановщика. Типы композиции.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, индивидуальная работа, съемка материала в парах.	Совместный просмотр.	фотокамера, штатив, ноутбук для съемки, световые приборы, бумажный скотч, ножницы, материалы для рисования: краски, карандаши, пастель, разнофактурная бумага, бумага чертежная 200 мг А3, А2.
1.7	Монтаж. Система хранения материалов, знакомство с сервером. Adobe Premiere.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, индивидуальная работа.	Совместный просмотр.	Компьютер, сервер, SD карта памяти, Adobe Premiere.
1.8	Чередование статики и движения внутри сцены. Композитинг в Adobe Premiere.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, индивидуальная работа.	Совместный просмотр.	Компьютер, сервер, SD карта памяти, Adobe Premiere.
1.9	Виды монтажных склеек. Работа со звуком в Adobe Premiere. Ритм	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, индивидуальная работа.	Совместный просмотр, обсуждение, групповая рефлексия.	Компьютер, сервер, SD карта памяти, Adobe Premiere.
1.10	Анимационный персонаж. Сценарная разработка. Работа художника с образом. Технология.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, индивидуальная работа.	Презентация на группу.	Бумага, карандаш, ластик.
1.11	Опорные точки в структуре сценария. Понятия: завязка, конфликт, кульминация.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, работа в парах.	Групповая рефлексия.	Бумага, карандаш, ластик.

1.12	Типы изображения в мультфильме: фон, персонаж, вещь. Мизансцена – работа с пространством кадра.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, индивидуальная работа.	Выставка, обсуждение, групповая рефлексия.	Краски, карандаши, пастель, простой карандаш, ластик, разнофактурная бумага, цветная бумага, чертежная бумага 200 мг А3, А2, клеящая масса, ножницы.
1.13	Комикс как ближайший аналог раскадровки. Плановость.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, индивидуальная работа.	Групповая рефлексия.	Карандаш, ластик, шаблон для раскадровки.
1.14	Конструктор переключного персонажа, изготовление «крутки»	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, индивидуальная работа.	Обсуждение.	Чертежная бумага 200 мг, художественные принадлежности, ножницы, клеящая масса.
1.15	Крупный план. Артикуляция. Эмоции	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, индивидуальная работа, игра.	Групповая рефлексия.	Чертежная бумага 200 мг, художественные принадлежности, ножницы, клеящая масса.
1.16	Компоновка кадра. Формирование композиции под камерой.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, индивидуальная работа, работа в парах.	Совместный просмотр.	фотокамера, штатив, ноутбук для съемки, световые приборы, бумажный скотч, ножницы, материалы для рисования: краски, карандаши, пастель, разнофактурная бумага, бумага чертежная 200 мг А3, А2.
1.17	Базовые законы анимационного движения: ускорение-замедление. Подготовка-остаточное. Движение по дуге. Смена ракурсов на ускорении. Ввод в кадр и вывод из кадра.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, работа в парах.	Совместный просмотр.	фотокамера, штатив, ноутбук для съемки, световые приборы, бумажный скотч, ножницы.
1.18	Анимация крупного плана.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, работа в парах.	Совместный просмотр.	фотокамера, штатив, ноутбук для съемки, световые приборы, бумажный скотч, ножницы.

1.19	Анимация общего плана	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, работа в парах.	Совместный просмотр.	фотокамера, штатив, ноутбук для съемки, световые приборы, бумажный скотч, ножницы.
1.20	Виды звука в анимационном фильме.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Теория в группе, работа в парах.	Групповая рефлексия.	Диктофон, наушники, SD, карта памяти.
1.21	Настройка проекта в Adobe Premiere. Импорт материала. Рабочие области и основные функции.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Тест «Глоссарий»	Компьютер, Adobe Premiere.
1.22	Спецэффекты в Adobe Premiere: цветокоррекция, маски, переходы, рендер. Презентация работ.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Просмотр, обсуждение, групповая рефлексия.	Компьютер, Adobe Premiere, проектор, экран.
2	Модуль 2. 2D анимация.				
2.1	Аналоговая и компьютерная анимация – сходство и различия.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Обсуждение.	Компьютер, графический планшет, Adobe Animate.
2.2	Adobe Photoshop. Рабочие области и инструменты. Растровое изображение.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Обсуждение.	Компьютер, графический планшет, Adobe Photoshop.
2.3	Композитинг. Связь программ Animate, Photoshop и Adobe Premiere.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Просмотр, обсуждение, групповая рефлексия.	Компьютер, графический планшет, Adobe Premiere.
2.4	Эклер или обведенное видео.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Работа в парах, индивидуальная работа.	Обсуждение.	Фотокамера, штатив, компьютер, графический планшет, Adobe Premiere.

2.5	Способы организации фона.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Обсуждение.	Компьютер, графический планшет, Adobe Animate.
2.6	Композитинг и монтаж в Adobe Premiere.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Просмотр.	Компьютер, графический планшет, Adobe Premiere, проектор, экран.
2.7	Автоматическое движение и кейфрэйминг в компьютерной анимации.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Просмотр.	Компьютер, графический планшет, Adobe Animate, проектор, экран.
2.8	Подготовка и остаточное движение в автоматической фазовке.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Просмотр.	Компьютер, графический планшет, Adobe Animate, проектор, экран.
2.9	Автоматическое ускорение и замедление движение по дуге, отставание.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Просмотр.	Компьютер, графический планшет, Adobe Animate, проектор, экран.
2.10	Adobe Animate синхронизация движения внутри символов.	Интерактивная лекция, мастер-класс	Индивидуальная работа.	Просмотр.	Компьютер, графический планшет, Adobe Animate, проектор, экран.
2.11	Планировка сцены, панорамирование. Работа с многосоставным символом в Adobe Animate.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Просмотр.	Компьютер, графический планшет, Adobe Animate, проектор, экран.

2.12	Коллаж из анимации и видео. Спецэффекты, дорисовка.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Просмотр.	Компьютер, графический планшет, Adobe Animate, проектор, экран.
2.13	After Effect – рабочие области, инструменты, работа с растровым изображением и видео, связка с Photoshop.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Просмотр.	Компьютер, графический планшет, After Effect, проектор, экран.
2.14	After Effect – трэкинг камеры.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Просмотр.	Компьютер, графический планшет, After Effect, проектор, экран.
2.15	Вода и драпировки в анимации. Спецэффекты.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Просмотр.	Компьютер, графический планшет, Adobe Animate, проектор, экран
2.16	Создание антропоморфного персонажа и его подготовка к перекладной анимации в Adobe Animate.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Просмотр.	Компьютер, графический планшет, Adobe Animate, проектор, экран
2.17	Походка перекладного антропоморфного персонажа.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Просмотр.	Компьютер, графический планшет, Adobe Animate, проектор, экран
2.18	Бег. Ключевые фазы, ритм, отличие от походки. Бег на месте.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Просмотр.	Компьютер, графический планшет, Adobe Animate, проектор, экран.
2.19	Монтаж в Adobe Premiere	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Просмотр, обсуждение,	Компьютер, графический планшет, Adobe Premiere, проектор, экран.

				групповая рефлексия.	
2.20	Типы монтажных склеек. Ритм в монтаже. Цикл в монтаже.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Обсуждение.	Компьютер, графический планшет, Adobe Premiere, проектор, экран.
2.21	Спецэффекты, маски, форматы рендера в Adobe Premiere.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Обсуждение.	Компьютер, графический планшет, Adobe Premiere.
2.22	Презентация работ 2D анимации.		Работа в группе.	Обсуждение, групповая рефлексия.	Проектор, экран.
3	Модуль 3. Межстудийный проект.				
3.1	Межстудийный проект 1. Создание анимационного проекта для участия в конкурсах творческих работ обучающихся ШКИ.				
3.1.1	Жанры анимации, короткий метр и его особенности.	Интерактивная лекция.	Работа в группе.	Обсуждение, групповая рефлексия.	Проектор, экран
3.1.2	Этапы создания анимационного фильма на производстве.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Работа в группе, индивидуальная работа.	Опрос.	Доска, маркет, бумага, линеры.
3.1.3	Раскадровка. Условные обозначения. Виды монтажных фраз.	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Работа в группе, индивидуальная работа.	Обсуждение, групповая рефлексия.	Доска, маркет, бумага, линеры.
3.1.4	Питчинг проектов.	Ролевая игра.	Работа в группе, индивидуальная работа.	Обсуждение, групповая рефлексия.	Доска, маркет, бумага, линеры.

3.1.5	Что такое аниматик: время, изображение, звук.	Интерактивная лекция.	Индивидуальная работа.	Опрос.	Компьютер, диктофон, сканер, Adobe Premiere
3.1.6	Работа со звуком и основными по смыслу шумами. Ритм монтажа.		Индивидуальная работа.	Опрос.	Компьютер, диктофон, сканер, Adobe Premiere
3.1.7	Постановочный тест «фон-персонаж».	Интерактивная лекция, мастер-класс.	Работа в группе, индивидуальная работа.	Практическая работа	Все доступные материалы и техника мастерской.
3.1.8	Производственный план. Препродакшн.		Работа в группе, индивидуальная работа.	Обсуждение этапа работы.	Все доступные материалы и техника мастерской.
3.1.9	Продакшн. Постановка-анимация.	Мастер-класс.	Работа в группе, индивидуальная работа.	Обсуждение этапа работы.	Все доступные материалы и техника мастерской.
3.1.10	Постпродакшн. Монтаж.	Мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Групповая рефлексия.	Компьютер, Adobe Premiere.
3.1.11	Постпродакшн. Ошумление, сведение, мастеринг.	Мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Групповая рефлексия.	Компьютер, Adobe Premiere.
3.2	Межстудийный проект 2. Создание анимационного проекта для формирования портфолио обучающихся.				
3.2.1	Питчинг проектов.	Ролевая игра.	Работа в группе, индивидуальная работа.	Обсуждение, групповая рефлексия.	Доска, маркет, бумага, линеры.
3.2.2	Производственный план. Препродакшн.		Работа в группе, индивидуальная работа.	Обсуждение этапа работы.	Все доступные материалы и техника мастерской.
3.2.3	Продакшн. Постановка-анимация.	Мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Групповая рефлексия.	Компьютер, Adobe Premiere.

3.2.4	Постпродакшн. Монтаж.	Мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Групповая рефлексия.	Компьютер, Adobe Premiere.
3.2.5	Постпродакшн. Ошумление, сведение, мастеринг.	Мастер-класс.	Индивидуальная работа.	Групповая рефлексия.	Компьютер, Adobe Premiere.

Литература

Литература для педагога:

1. Алеников, В. Свой почерк в режиссуре / В. Алеников. – Москва : РИПОЛ классик, 2015. – 447 с.
2. Дюфер, Р. Спиноза и попкорн / Р. Дюфер, Д. Куэлло ; пер. с англ. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2021. – 224 с.
3. Макарова, Е. Освободите слона / Е. Макарова. – Москва : Издательский дом «Самокат», 2014. – 176 с.
4. Макклауд, С. Понимание комикса. Невидимое искусство / С. Макклауд ; пер. с англ. – Тверь : Белое яблоко, 2016. – 216 с.
5. Меерович, М. Технология творческого мышления / М. Меерович, Л. Шрагина. – Москва : Альпина Паблишер, 2022. – 505 с.
6. Прайс, Д. Магия Pixar / Д. Прайс ; пер. с англ. – Тверь : Манн, Иванов и Фербер, 2021. – 350 с.
7. Родари, Дж. Грамматика фантазии / Дж. Родари ; пер. с итал. – Москва : Издательский дом «Самокат», 2017. – 240 с.
8. Сафронов, М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма / М. Сафронов. – Санкт-Петербург : Сеанс, 2017. – 304 с.
9. Сафронов, М. Книга вопросов. Как написать сценарий мультфильма / М. Сафронов. – Санкт-Петербург : Сеанс, 2019. – 224 с.
10. Соколов, А. Монтаж. Телевидение, кино, видео / А. Соколов. – Москва : Типография Момент, 2007. – 209 с.
11. Территория креатива : метод. пособие по реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в детском лагере / С. Г. Дехаль, Ю. В. Косолапова, С. Ю. Морозова, М. С. Илюхина. – Ижевск : Принт, 2020. – 260 с.
12. Хитрук, Ф. Профессия – аниматор / Ф. Хитрук. – Москва : Гаятри, 2007. – 303 с.

Литература для обучающихся:

1. Алеников, В. Свой почерк в режиссуре / В. Алеников. – Москва : РИПОЛ классик, 2015. – 447 с.
2. Голд, Т. Лунный коп / Т. Голд ; пер. с англ. – Санкт-Петербург : Бумкнига, 2016. – 208 с.
3. Дюфер, Р. Спиноза и попкорн / Р. Дюфер, Д. Куэлло ; пер. с англ. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2021. – 224 с.
4. Макклауд, С. Понимание комикса. Невидимое искусство / С. Макклауд ; пер. с англ. – Тверь : Белое яблоко, 2016. – 216 с.
5. Прайс, Д. Магия Pixar / Д. Прайс ; пер. с англ. – Тверь : Манн, Иванов и Фербер, 2021. – 350 с.
6. Соколов, А. Монтаж. Телевидение, кино, видео / А. Соколов. – Москва : Типография Момент, 2007. – 209 с.
7. Уайтекер, Г. Тайминг в анимации / Г. Уайтекер, Дж. Халанс ; пер. с англ. – Москва : Магазин искусств, 2000. – 142 с.
8. Уильямс, Р. Аниматор. Набор для выживания / Р. Уильямс ; пер. с англ. – Москва : Бомбора, 2019. – 392 с.

Интернет-источники:

1. Макклауд, С. Создание комикса: Как рассказать историю в комиксах, манге и графических романах / С. Макклауд ; пер. с англ. – Москва : Белое яблоко, 2016. – 264 с. – URL: <https://comicbooks.world/read-making-comics> (дата обращения: 29.06.2026).

2. Голд, Т. Лунный коп / Т. Голд ; пер. с англ. В. Меламеда. – Санкт-Петербург : Бумкнига, 2016. – 96 с. – URL: <https://boomkniga.ru/shop/books/deti/lunnyiy-kop> (дата обращения: 29.06.2026).

3. Кристи, А. В 4:50 с вокзала Паддингтон / А. Кристи ; пер. с англ. – Москва : Эксмо-Пресс, 2018. – 320 с. – URL: <http://en.bookfi.net/book/633493> (дата обращения: 29.06.2026).